

دفتر تحضير

مادة

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات



إعداد :

الصف الاول الإعدادي

بطاقة تعريف المعلم

الاسم :

.....

اسم المدرسة :

.....

مادة التدريس :

.....

المؤهل الدراسي :

.....

الوظيفة على الكادر :

.....

توزيع منهج الكمبيوتر - الصف الاول الاعدادي

الفصل الدراسي الثاني ٢٠٢٤ - ٢٠٢٥

الاسبوع	التاريخ	الدرس	المحتوى
الاول	٨ - ٢ - ٢٠٢٥	الاول	تطبيقات الذكاء الاصطناعي
الثاني	١٥ - ٢ - ٢٠٢٥	الثاني	أجهزة الاستشعار
الثالث	٢٢ - ٢ - ٢٠٢٥	الثالث	الروبوت
الرابع	١ - ٣ - ٢٠٢٥	الرابع	برنامج سكراتش Scratch
الخامس	٨ - ٣ - ٢٠٢٥	الرابع	تابع برنامج سكراتش Scratch
السادس	١٥ - ٣ - ٢٠٢٥	الخامس	منطقة الكائنات Sprites فى برنامج سكراتش
السابع	٢٢ - ٣ - ٢٠٢٥	الخامس	تابع منطقة الكائنات Sprites فى برنامج سكراتش
الثامن	٢٩ - ٣ - ٢٠٢٥	الخامس	تابع منطقة الكائنات Sprites فى برنامج سكراتش
التاسع	٥ - ٤ - ٢٠٢٥	السادس	مبادئ لغة البرمجة البايثون Python
العاشر	١٢ - ٤ - ٢٠٢٥	السادس	تابع مبادئ لغة البرمجة البايثون Python
الحاى عشر	١٩ - ٤ - ٢٠٢٥	السابع	المتغيرات فى لغة البايثون
الثانى عشر	٢٦ - ٤ - ٢٠٢٥	السابع	تابع المتغيرات فى لغة البايثون
الثالث عشر	٣ - ٥ - ٢٠٢٥		مراجعة عامة
الرابع عشر	١٠ - ٥ - ٢٠٢٥		اختبار عملى

مدير المدرسة

الموجه المتابع

المدرس الاول

مدرس المادة

الاهداف العامة لتدريس مادة الكمبيوتر

الصف الاول الاعدادى

- يتعرف الطالب على اهمية الذكاء الاصطناعى فى تحسين الخدمات فى حياتنا .
- يبحث الطالب عن استخدامات وتطبيقات الذكاء الاصطناعى فى حياتنا اليومية .
- يقوم الطالب بإنشاء نماذج ذكية للتعرف على الصور والاصوات من خلال موقع Teachable Machine
- يتعرف الطالب على كيفية عمل اجهزة الاستشعار .
- يوضح الطالب استخدامات اجهزة الاستشعار فى حياتنا اليومية .
- يناقش عوامل اختيار نوع جهاز الاستشعار المناسب .
- يوضح الالجهزة الالكترونية التى نستخدمها وتعتمد فى عملها على اجهزة الاستشعار .
- يناقش الطالب الوظائف التى يمكن ان يقوم بها الروبوت .
- يناقش الطالب مع زملائه مكونات الروبوت .
- يتعرف على اساسيات البرمجة باستخدام برنامج سكراتش Scratch .
- يتعرف على واجهة برنامج Scratch .
- يتمكن الطالب من إعداد مشروع بسيط على برنامج سكراتش .
- يتعرف الطالب على مبادئ لغة البرمجة (البايثون) .
- يتمكن الطالب من تنزيل لغة البايثون من الموقع الرسمى .
- يوضح الطالب المقصود بالمتغيرات فى لغة البرمجة .
- يصنف الطالب انواع المتغيرات فى لغة البايثون .

الاهداف الخاصة لتدريس مادة الكمبيوتر

الصف الاول الاعدادى

- ان يوضح مفهوم الذكاء الاصطناعى .
- ان يعدد انواع الذكاء الاصطناعى .
- ان يستعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعى .
- ان يوضح مجالات الذكاء الاصطناعى .
- ان يذكر انواع اجهزة الاستشعار المختلفة ومجالات استخدامها .
- ان يعدد اهمية اجهزة الاستشعار فى حياتنا الحديثة .
- ان يصمم مشروع بسيط يعتمد على فكرة اجهزة الاستشعار .
- ان يوضح اهمية اجهزة الاستشعار للروبوتات .
- ان يشرح مفهوم الروبوت .
- ان يعدد انواع الروبوتات ووظائفها .
- ان يوضح مكونات الروبوت.
- ان يقترح اكبر عدد من الافكار لاستخدامات الروبوتات فى حياتنا .
- ان يشرح استخدامات برنامج سكراتش .
- ان يستنتج مميزات برنامج سكراتش .
- ان يتعرف على واجهة برنامج سكراتش .
- ان يستخدم برنامج سكراتش فى عمل مشروع بسيط .
- ان يناقش مفهوم منطقة الكائنات فى برنامج سكراتش .
- ان ينشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش .
- ان يشرح مفهوم لغة البرمجة البايثون .
- ان يعدد استخدامات لغة البايثون .
- ان يمارس خطوات تنزيل لغة البايثون على جهازه .
- ان يشرح مفهوم المتغيرات فى لغة البايثون .
- ان يستنتج انواع المتغيرات .
- ان يكتب كود برمجة بسيط بلغة البايثون .

جدول الحصص الاسبوعي

الحصة اليوم	الاولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة
السبت								
الاحد								
الاثنين								
الثلاثاء								
الاربعاء								
الخميس								

جدول الحصص الاسبوعي

الحصة اليوم	الاولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة
السبت								
الاحد								
الاثنين								
الثلاثاء								
الاربعاء								
الخميس								

مدير المدرسة

الموجه المتابع

المدرس الاول

مدرس المادة

الدرس الاول - الذكاء الاصطناعي

١ - أن يعدد الطالب انواع الذكاء الاصطناعي .

٢ - ان يستعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي .

٣ - ان يقترح الطالب اكبر عدد من الافكار لاستخدامات الذكاء الاصطناعي فى حياتنا .

الحوار والمناقشة - العصف ذهنى

السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الآلى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

انواع الذكاء الاصطناعي : ١- الذكاء الاصطناعى الضيق : يركز على القيام باداء مهام محددة .

٢- الذكاء الاصطناعى العام : يستطيع القيام بأى مهمة يمكن للانسان القيام بها .

٣- الذكاء الاصطناعى : الفائق : اكثر تقدماً يحل المشكلات التى يصعب على البشر حلها بسهولة

تطبيقات الذكاء الاصطناعى : ١- المساعد الشخصى : يتحدث معك ويجيب على اسئلتك مثل Siri

٢- الالعاب الذكية : تستخدم لجعل اللعب اكثر متعة وتحدياً

٣- السيارات الذكية : حلم يقترب من التحقق بفضل الذكاء الاصطناعى .

٤- اطباء الرقميون : تستخدم لمساعدة الاطباء فى تشخيص الامراض وعلاجها بسرعة .

٥- المترجم الفورى : يمكنه ترجمة الكلمات بشكل فورى ، ويسهل التواصل بين الناس .

٦- التسوق الذكى : تقدم مقترحات لمنتجات قد تعجبك بحيث يحل سلوكك الشرائى السابق .

مجالات الذكاء الاصطناعى : ١ - التعلم الآلى : يتعلم فيها الذكاء الاصطناعى اشياء جديدة .

٢- معالجة اللغة الطبيعية : تشبه مترج اللغات الذكى حيث يفهم اللغة البشرية المكتوبة والمنطوقة .

٣- الرؤية الكمبيوترية : يستطيع من خلالها ان يجد صورتك فى صورة مزدحمة بالآخرين .

٤- الروبوتات : تقوم باعمال كثيرة ومتعددة وتعمل بدقة فائقة حتى فى البيئات الخطرة على البشر .

٥- الانظمة الخبيرة : تستخدم فى حل المشكلات المعقدة واتخاذ القرارات الصعبة .

٦- التعلم العميق : يعتمد بشكل اساسى على الشبكات العصبية حيث يستخدم العقل لتعلم الاشياء بسرعة .

التقييم

..... :

.....

..... :

الواجب المنزلى

الدرس الثاني - أجهزة الاستشعار

١ - أن يذكر الطالب انواع اجهزة الاستشعار ومجالات استخدامها .

٢ - ان يعدد الطالب اهمية اجهزة الاستشعار فى حياتنا اليومية.

٣ - ان يوضح التطبيقات اليومية لأجهزة الاستشعار .

الحوار والمناقشة - العصف الذهنى

السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الآلى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

أجهزة الاستشعار : تستشعر التغيرات فى البيئة وتحولها الى اشارات تتمكن الاجهزة من فهمها واتخاذ القرارات تعمل اجهزة الاستشعار من ثلاثة خطوات : **١- الاستشعار :** تلتقط المعلومات من البيئة المحيطة .

٢- تحويل الاشارات : تحول المعلومات الى اشارات كهربائية . **٣-الارسال :** ترسل الاشارات الى جهاز آخر ليعرض النتائج .

انواع اجهزة الاستشعار الروبوتية :

١-أجهزة استشعار المسافة : تقيس المسافة بين الروبوت والعوائق المحيطة لتجنب الاصطدام .

٢- اجهزة استشعار الضوء : تساعد الروبوت على التكيف مع تغيرات الاضاءة مثل الروبوتات المنزلية .

٣- اجهزة استشعار الصوت : تستخدم فى الروبوتات التى تتفاعل مع الاصوات .

٤- اجهزة استشعار الحركة : تكتشف الحركة وتغيرات الاتجاه وتساعد الروبوت على التنقل .

٥- اجهزة استشعار الخاصة : مثل اجهزة استشعار درجة الحرارة والرطوبة .

انواع اجهزة استشعار المسافة :

١-أجهزة استشعار الموجات فوق الصوتية مثل (روبوتات المكنسة الكهربائية - أنظمة ركن السيارات)

٢- اجهزة استشعار الليزر مثل (ماسحات الليزر ثلاثية الابعاد -أنظمة المسح الارضى-أنظمة القياس الصناعية)

٣- اجهزة استشعار الضوء المرئى : (كاميرات السيارات ذاتية القيادة - أنظمة الرؤية الصناعية والواقع المعزز)

٤- أجهزة استشعار الاشعة تحت الحمراء مثل (اجهزة التحكم عن بعد - اجهزة القياس اللائلامسية)

٥- أجهزة استشعار التايم اوف فلايت مثل (اجهزة الاستشعار ثلاثية الابعاد - أنظمة تتبع الحركة)

- يتم اختيار جهاز الاستشعار حسب (المدى المطلوب - الدقة - التكلفة - البيئة التشغيلية)

التقييم

..... :

.....

..... :

الواجب المنزلى

.....



MR. AHMED KORANI

كلمة في تكنولوجيا المعلومات

01008404357

الدرس الثالث - الروبوت

١ - أن يشرح الطالب مفهوم الروبوت .

٢ - أن يعدد الطالب انواع الروبوتات ووظائفها .

٣ - أن يقترح الطالب اكبر عدد من الافكار لاستخدامات الروبوتات فى حياتنا .

الحوار والمناقشة - العصف الذهنى

السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الآلى

عرض الدرس

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

الروبوت : هو جهاز يمكن برمجته لاداء مهام محددة بشكل اوتوماتيكى . حيث يستطيع التحرك والتفاعل مع البيئة .

انواع الروبوتات : ١-الروبوتات الصناعية : تستطيع اداء الاعمال بدقة عالية .

٢-الروبوتات المنزلية : مثل المكانس الذكية تساعد على تنظيف الارضيات دون جهد بشرى .

٣-الروبوتات الطبية : تساعد الاطباء فى اجراء الجراحات بدقة .

٤-الروبوتات التعليمية : تستخدم فى المدارس لتعليم الطلاب كيفية البرمجة والتكنولوجيا .

مكونات الروبوت : ١- الهيكل : يحمل جميع مكونات الروبوت يكون مصنوع من المعدن او البلاستيك .

٢-المستشعرات : تعتبر حواس الروبوت مثل مستشعرات الصوت لالتقاط الاصوات ، والكاميرات لرؤية الاشياء .

٣-المحركات : تستخدم لتحريك اجزاء الروبوت مثل المحركات الكهربائية والمحركات الهوائية .

٤-وحدة التحكم : هى عقل الكمبيوتر توجه وتدير عمليات الروبوت .

٥- مصدر الطاقة : تستخدم لتشغيل الروبوت قد تكون بطاريات او خلايا شمسية او مصدر كهربائى .

٦-البرمجيات : تنفذ الخوارزميات لتنفيذ مهام معينة .

٧-أدوات الاتصال : تستخدم للتفاعل مع المستخدمين او روبوتات اخرى مثل البلوتوث او الواى فائى .

-مجالات استخدام الروبوتات : الصناعة - الرعاية الصحية - التعليم - الزراعة

تحديات استخدام الروبوت : الامان - التوظيف (قد تحل محل العمالة البشرية) - الاخلاقيات

فوائد الروبوتات : -زيادة الكفاءة والانتاجية - الدقة العالية وتقليل الاخطاء . - السلامة والامان

التكيف مع العمل المتنوع - تقليل التكلفة على المدى الطويل - المساهمة فى التطور

التقييم

الواجب المنزلى

الدرس الرابع - برنامج سكراتش

١ - أن يشرح الطالب استخدامات برنامج سكراتش Scratch .

٢ - أن يستنتج الطالب مميزات برنامج سكراتش .

٣ - أن يستخدم برنامج سكراتش فى عمل مشروع بسيط .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى

السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

برنامج سكراتش : اداة تعليمية ممتعة وسهلة الاستخدام لتعلم اساسيات البرمجة بطريقة مرئية وممتعة .

مميزات برنامج سكراتش : واجهة بسيط . - برنامج تعليمى . - برنامج مجاني .

تنمية التفكير الابداعى . - تعزيز مهارات حل المشكلات . - تنمية مهارات التعاون . - مشاركة المشروع .

التعرف على واجهة برنامج سكراتش : ١- شريط القوائم

٢- منطقة مجموعات الاوامر

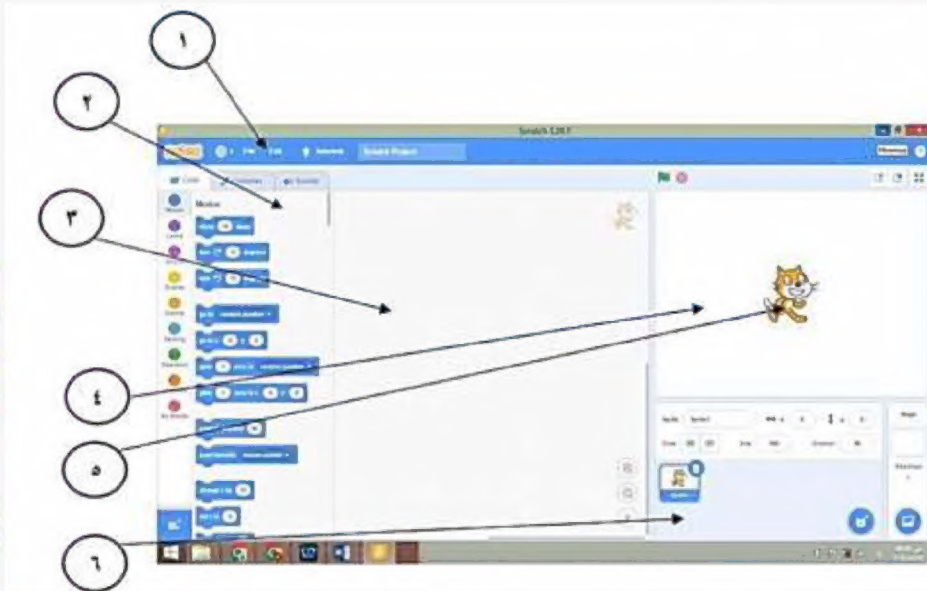
٣- منطقة البرمجة Script Area

يتجمع بها المقاطع البرمجية .

٤- منطقة المنصة او المسرح Stage

٥- الكائن Sprite

٦- منطقة الكائنات



المقطع البرمجى : هو تركيب مجموعة من الاوامر الرسومية (اللبنات) بترتيب معين .

يمكن تغيير واجهة البرنامج الى اللغة العربية (من شريط القوائم واضغط على الايقونة

التقييم

..... :

.....

..... :

الواجب المنزلى

الدرس الرابع - تابع برنامج سكراتش

١ - أن يشرح الطالب استخدامات برنامج سكراتش Scratch .

٢ - أن يستنتج الطالب مميزات برنامج سكراتش .

٣ - أن يستخدم برنامج سكراتش فى عمل مشروع بسيط .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى

السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

مشروع: تحريك الكائن (القطة) على المنصة او المسرح ٣٠ خطوة ، ثم ظهور عبارة (صباح الخير)

- لتحريك الكائن من مجموعة Motion (الحركة) من منطقة مجموعات الاوامر Blocks Area

- إلقاء الامر Move ... Step فى منطقة البرمجة

- لجعل الكائن يتحرك ٣٠ خطوة يتم تغيير القيمة الموجودة الى ٣٠

- لإظهار عبارة Hello من مجموعة (اوامر Looks) ثم اختر الامر Say Hello

لعرض تنفيذ خطوات المشروع :

- من منطقة البرمجة اضغط على Events Look

- اضغط على الامر When Checked (اوامر Looks) واسحبه داخل المنصة .

- يتم تركيبه فى بدايه المقطع البرمجة قبل الامرين السابقين .

- لتنفيذ المشروع نضغط على الرمز

- للإيقاف تنفيذ المشروع نضغط على الرمز

ملحوظة نستخدم الامر wait من control blocks

ونلقيه بين الاوامر فى منطقة البرمجة

وذلك للانتظار وقت معين بين تنفيذ الامر والاخر .

حفظ المشروع : من قائمة File واختر Save to your computer يكون امتداد المشروع من النوع Sb3 .

التقييم

الواجب المنزلى



MR. AHMED KORANI

مدرس فى تكنولوجيا المعلومات

01008404357

سلسلة كبرى فى تكنولوجيا المعلومات

دفتر تعليم الدروس • الصف الاول، الإعدادى

الدرس الخامس - منطقة الكائنات في سكراتش

- ١ - أن يناقش الطالب مفهوم منطقة الكائنات في سكراتش .
 - ٢ - أن ينشئ الطالب مشروع بسيط ببرنامج سكراتش .
 - ٣ - أن يطور الطالب مشروعه بإضافة او حذف او تعديل كائنات .
- الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني
- السبورة + الكتاب المدرسي + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

منطقة الكائنات Sprites : يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع .

١- اسم الكائن (يمكن إعادة تسميته بالضغط عليه وتعديل الاسم)

٢- مكان الكائن ويحدده المحور الافقى قيم X

والمحور الرأسى قيم Y

٣- اتجاه حرك الكائن ويمكن تغيير اتجاه

حركته بتغيير القيمة Direction

٤- إظهار او اخفاء الكائن على المنصة .

٥- حجم الكائن ويمكن تغييره

٦- حذف الكائن من على المنصة .

٧- إضافة كائن جديد Choose Sprite

إضافة كائن جديد :

اضغط على Choose Sprite واختر الكائن .

اختر كائن (كرة السلة)

احذف كائن القطة من على المنصة

التقييم

الواجب المنزلى



MR. AHMED KORANI

01008404357

سلسلة كبرى فى تكنولوجيا المعلومات

دفتر تخمير الدروس • الصف الاول الإعدادى

الدرس الخامس - تابع منطقة الكائنات في سكراتش

١ - أن يناقش الطالب مفهوم منطقة الكائنات في سكراتش .

٢ - أن ينشئ الطالب مشروع بسيط ببرنامج سكراتش .

٣ - أن يطور الطالب مشروعه باضافة او حذف او تعديل كائنات .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني

السبورة + الكتاب المدرسي + معمل الحاسب الآلي

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

مشروع

مطلوب تحريك الكرة حركات عشوائية على المنصة مع اصدار صوت للكرة مع تكرار ذلك ١٠ مرات

١- من مجموعة Motions

٢- اختر الامر Go to random Position

٣- من Sound

٤- اختر Play Sound

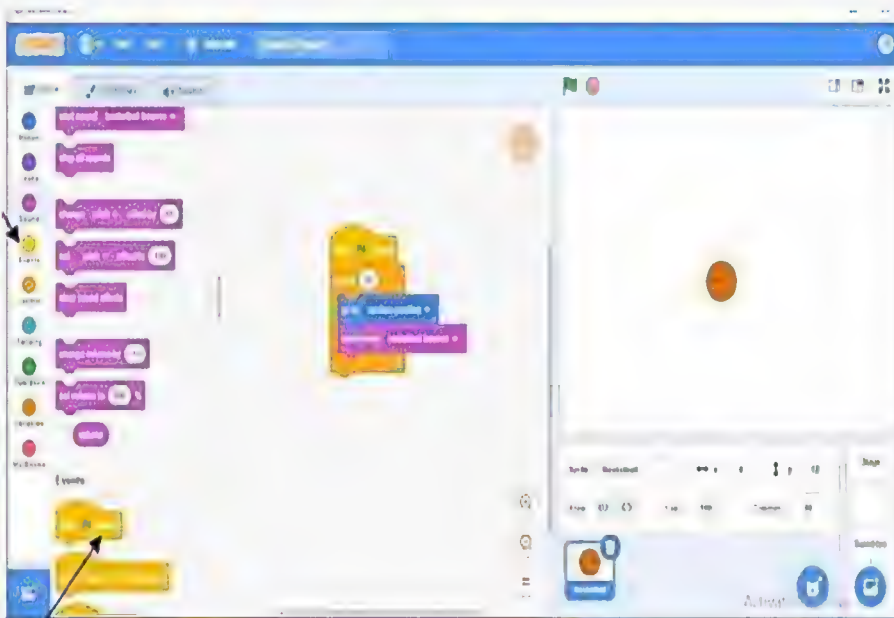
٥- لتكرار الحركة ١٠ مرات من Controls

٦- اختر الامر Repeat (لتكرار

الوامر عدد محدد من المرات)

٧- لتنفيذ المشروع من Events

٨- اختر الامر When Clicked



التقييم

الواجب المنزلي

الدرس الخامس - تابع منطقة الكائنات فى سكراتش

- ١ - أن يناقش الطالب مفهوم منطقة الكائنات فى سكراتش .
 - ٢ - أن ينشئ الطالب مشروع بسيط ببرنامج سكراتش .
 - ٣ - أن يطور الطالب مشروعه باضافة او حذف او تعديل كائنات .
- الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى
- السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

مشروع رسم مربع

١-فتح مشروع جديد فى برنامج سكراتش

٢-اختيار القلم من اللبنت الخاصة بالقلم

٣-تحديد اللون والحجم المناسب باستخدام اللبنت الموجودة فى قسم القلم

Set pen color to لتحديد لون القلم

set pen size to لتحديد حجم القلم

٤-تحريك القلم : قم بتحريك القلم بالشكل الذى تريد رسمه

اذهب الى x: لتحديد نقطة البداية

٥-تكرار الخطوات لرسم مزيد من الخطوط وتكوين الشكل الذى تريده .

يمكنك رسم اى شكل هندسى عن طريق تحديد نقاط بداية ونهاية الخطوط

التقييم

الواجب المنزلى



MR. AHMED KORANI

01008404357



MR.AHMED KORANI

01008404357

الدرس السادس - مبادئ لغة البرمجة البايثون

١ - أن يشرح الطالب مفهوم لغة البرمجة البايثون .

٢ - أن يعدد الطالب استخدامات لغة البايثون .

٣ - أن يمارس الطالب خطوات تنزيل لغة البايثون على جهازه .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني

السبورة + الكتاب المدرسي + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

لغة البايثون : لغة برمجة تستخدم فى علم البيانات والتعلم الألى لتطوير المواقع والتطبيقات .

مميزات لغة البايثون :

١- مفتوحة المصدر ومجانية : تسمح للجميع باستخدامها وتطويرها .

٢- لغة مفسرة : تترجم الاكواد سطر بسطر مما يسهل اكتشاف الاخطاء .

٣- تعدد الاستخدامات : تستخدم فى تطوير تطبيقات الويب وعلوم البيانات والذكاء الاصطناعى وبرمجة

الالعاب .

٤- لغة سهلة الاستخدام : بسبب استخدامها كلمات تشبه الانجليزية .

٥- التكامل : يمكن دمجها مع لغات اخرى مثل C , C++ , Java .

٦- المكتبات : توفر العديد من المكتبات التى يمكن استخدامها .

التقييم

الواجب المنزلى

الدرس السادس - تابع مبادئ لغة البرمجة البايثون

١ - أن يشرح الطالب مفهوم لغة البرمجة البايثون .

٢ - أن يعدد الطالب استخدامات لغة البايثون .

٣ - أن يمارس الطالب خطوات تنزيل لغة البايثون على جهازه .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني

السبورة + الكتاب المدرسي + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

مكتبات بايثون : هى مجموعة من الاكواد المجهزة مسبقا لتساعد المبرمجين على اداء مهام محددة .
وتعتبر اداة قوية تزيد من كفاءة وفعالية البرمجة .

امثلة على مكتبات بايثون :

NumPy : مكتبة تستخدم بشكل كبير فى علوم البيانات والاحصاء والذكاء الاصطناعى .

Pandas : مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات .

Matplotlib : مكتبة لإنشاء الرسوم البيانية والمخططات

تنزيل البرنامج من الموقع الرسمى :

١- قم بزيارة الموقع الرسمى للغة

البايثون www.Python.org

٢- اختر Download

٣- اختر النظام الذى تعمل عليه (ويندوز

/ ماك / لينكس)

٤- اختر 32bit او 64bit حسب مواصفات جهازك

٥- بعد التنزيل قم بتثبيت البرنامج واتبع التعليمات .

التقييم

الواجب المنزلى



الدرس السابع - المتغيرات فى لغة البايثون

١ - أن يشرح الطالب مفهوم المتغيرات .

٢ - أن يستنتج الطالب انواع المتغيرات .

٣ - أن يكتب الطالب كود برمجة بسيط بلغة البايثون .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاونى

السبورة + الكتاب المدرسى + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

المتغيرات : اماكن محجوزة فى الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة مثل $Kenzy = 8$

يمكن لهذه القيمة ان تتغير أثناء سير وتنفيذ البرنامج .

شروط تسمية المتغيرات فى لغة البايثون :

١- أن يبدأ اسم المتغير بحرف او علامة الشرطة السفلى (_)

٢- يمكن ان يحتوى اسم المتغير على حروف A-Z او ارقام او شرطى سفلى (_)

٣- لا يكون من الكلمات المحجوزة داخل البرنامج مثل (False)

انواع المتغيرات فى البايثون :

١- الارقام Numbers : لتخزين قيمة عددية صحيحة مثل Int او اعداد عشرية مثل float

٢- النصوص String : لتخزين نصوص مثل الاسماء والعناوين ويتم وضع القيمة بين علامتى " " او ' '

name = 'Eyad'

name = "kenzy"

مثال

٣- القيمة المنطقية Booleans : نوع بيانات يحتوى على قيمة True او False

التقييم

الواجب المنزلى



MR.AHMED KORANI
كلزى فى تكنولوجيا المعلومات
01008404357

سلسلة كلزى فى تكنولوجيا المعلومات

دفتر تحضير الدروس - الصف الاول الإعدادى

الدرس السابع - تابع المتغيرات في لغة البايثون

١ - أن يشرح الطالب مفهوم المتغيرات .

٢ - أن يستنتج الطالب انواع المتغيرات .

٣ - أن يكتب الطالب كود برمجة بسيط بلغة البايثون .

الحوار والمناقشة - التعلم التعاوني

السبورة + الكتاب المدرسي + معمل الحاسب الألى

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

عرض الدرس

واجهة برنامج البايثون :

١-يمكن من خلال واجهة البايثون التفاعلية Python Shell : كتابة اكواد بسيطة وتنفيذها مباشرة لرؤية النتائج .

```
Python 3.10.4 (tags/v3.10.4:9d38128, Mar 23 2022, 23:13:41) [MSC v.1929 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> print("Hello World")
Hello World
>>>
```

٢-المحرر النصي Editor : يمكن من خلاله كتابة أكواد اطول واكثر تعقيدا وحفظها وتشغيلها لاحقا

ملحوظة : واجهة بايثون التفاعلية يتم تثبيتها

عند تثبيت لغة البايثون ولا يوجد حاجة لتنزيلها

بينما المحرر النصي يجب تنزيله من على الانترنت

مثل Visual Studio , PyCharm

-لمعرفة نوع المتغير يمكن استخدام الدالة (type)

دالة (print) هي واحدة من اكثر الدوال استخداما

فهى تستخدم لعرض النصوص او القيم على

شاشة الاخراج ، ويمكن استخدامها لعرض النصوص او المتغيرات

```
>>> X = 5
>>> Y = 15
>>> Z = 5.5
>>> name = "kenzy"
>>> type ( x )
<class 'int' >
>>> type (z)
<class 'float' >
>>> type ( name )
<class 'str' >
>>>
```

التقييم

الواجب المنزلى

مراجعة (١)

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

١ - أن يتعرف الطالب على نوعية الاسئلة .

٢ - ان يستنتج الطالب اجابات الاسئلة وفق ما تم دراسته .

الحوار والمناقشة - العصف الذهنى

السبورة + معمل الحاسب

اسئلة

السؤال الاول : ضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات الآتية :

- ١- للذكاء الاصطناعى فى مساعدة الاطباء فى تشخيص الامراض . ()
- ٢- اجهزة استشعار المسافة تساعد الروبوتات على التكيف مع تغيرات الاضاءة . ()
- ٣- من المحركات المستخدمة فى الروبوتات المحركات الكهربائية والهوائية . ()
- ٤- تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع فى منطقة الكائنات Sprites . ()

السؤال الثانى : اختر الاجابة الصحيحة لكل مما يأتى :

- ١- لغة البايثون هى لغة برمجة
- (مفتوحة المصدر - مغلقة المصدر - مدفوعة)

٢- تعتبر محددات المسافات بالليزر دقيقة لأنها تستخدم

(الموجات الصوتية - الضوء المرئى - موجات عالية التردد - أشعة الليزر)

٣- يمكنه حل المشكلات التى يصعب على البشر حلها بسهولة .

(الذكاء الاصطناعى العام - الذكاء الاصطناعى الضيق - الذكاء الاصطناعى الفائق)

مراجعة (٢)

الاهداف الاجرائية

الاستراتيجية

الوسيلة

١ - أن يتعرف الطالب على نوعية الاسئلة .

٢ - ان يستنتج الطالب اجابات الاسئلة وفق ما تم دراسته .

الحوار والمناقشة - العصف الذهني

السبورة + معمل الحاسب

اسئلة

السؤال الاول : ضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات الآتية :

١- الذكاء الاصطناعي لديه عقل يشبه عقل الانسان . ()

٢- يحتوى اسم المتغير على حروف A - Z او ارقام او علامة الشرطة السفلية _ . ()

٣- يمكن تغيير واجهة برنامج سكراتش Scratch الى اللغة العربية . ()

٤- الهيكل يؤثر على وزن الروبوت وقدرته على الحركة . ()

السؤال الثانى : اختر الاجابة الصحيحة لكل مما يأتى :

١- تظهر نتيجة العمل او المشروع على

(منطقة المنصة - منطقة البرمجة - منطقة الكائنات)

٢- لالتقاط الصور والفيديوهات نستخدم مستشعرات

(الصوت - اللمس - الضوء - الرؤية)

٣- لغة البايثون هى لغة برمجة

(مفتوحة المصدر - مغلقة المصدر - مدفوعة)